by Elettronica 2000

N. 18 - LUG./AGO. 1985 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

GIOCHI
UTILITY
AVVENTURE

16 splendidi programmi per il tuo Spectrum

SPIA
LA FORMICA
ABISSI MARINI
GENERALE PATTON
BLACK HOLE
SPLIT SPLAT
LABIRIX
UN DELITTO
IL GIOCOLIERE
CENTRALE NUCLEARE
SPECTRUM PARLANTE
SEGNALI
BIORITMI
TOOLKIT
THE DAY BEFORE
PANICO ALLO STADIO

GRATIS A LONDRA UNA SETTIMANA

PHILIPS COURTESY

Cover: Philips Courtesy

N. 18 - LUG./AGO. 1985

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. **Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.**

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

Noi della redazione, come tutti voi, si va in vacanza! Contenti di questo super-fascicolo?! ARRIVEDERCI IN EDICOLA A SETTEMBRE!

SOMMARIO

GENERALE PATTON (48K)

Il gioco consiste nel colpire il carrarmato avversario con il minor numero di tiri possibile. I due contendenti hanno a disposizione due comandi: l'alzo del cannone e la velocità del proiettile. L'alzo del cannone varia tra 14 e 84 premendo i tasti cursore 6,7. Dopo aver selezionato l'angolo, premi 1 ed imposta la velocità di tiro sempre con gli stessi tasti. Il gioco permette anche di combattere di notte. Naturalmente il tuo avversario sarà visibile solo durante il lampo dell'esplosione.
TASTI:
7 = alto
6 = basso
1 = selezione velocità
2 = sparo

SEGNALI (48K)
di C. Ghersi

Le imbarcazioni comunicano tra loro tramite segnali internazionali. I messaggi possono essere codificati in segnale morse se la nave possiede una radio e un marconista, oppure tramite bandiere di diverse forme e colore.
Inserisci una lettera all'INPUT e riceverai: la bandiera corrispondente, il simbolo morse, la parola internazionale, la sua pronuncia, il suo significato.

LABIRIX (16K)

Cerca a tutti i costi di uscire vivo dal labirinto spaziale popolato di androidi assassini. Puoi difenderti da loro con il fucile laser, ma hai solo 5 colpi a disposizione. Se vuoi ricaricare la tua arma fino a sei colpi, devi passare più volte sulle botole con la lettera G; se un androide ti colpisce perdi un'unità di difesa (praticamente una vita), ma puoi recuperare una vita se passi sopra le botole con la lettera S.
Nel labirinto ci può essere più di un'uscita, rappresentata da una botola a più quadrati inscritti. Quando ne vedi una raggiungila e, passandoci sopra, uscirai dal labirinto. Puoi ridefinire i tasti comando all'interno del programma.
Tasti:
P = per giocare
H = tabella dei migliori punteggi
D = dimostrazione di gioco
C = cambio tasti comando
Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
N = fuoco

SPECTRUM PARLANTE (48K)
di C. Cimini

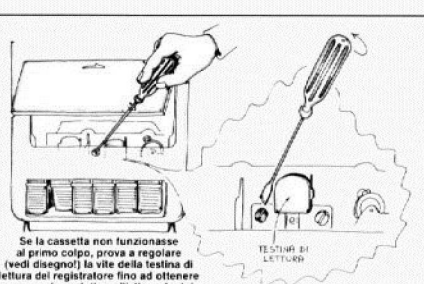
Vuoi aprire un interessante dibattito col tuo computer?
Lo Spectrum dirà tutto quello che vuoi!
Inserisci all'INPUT la parola da pronunciare e apri bene le orecchie. La parola deve essere inserita come si pronuncia. Se si tolgono gli spazi la pronuncia sarà più veloce. La lettera "H" deve essere inserita solo dentro una parola (Es. chiave), ma mai da sola, pena il blocco del programma. Scrivi tutte le parole in minuscolo.
Le opzioni del programma ti permettono inoltre di ascoltare un demo, osservare i valori ed il grafico di tutte le lettere, e di modificare questi valori.

ABISSI MARINI (48K)

Nel corso dei secoli passati molte navi spagnole affondarono mentre tornavano in patria cariche di favolosi tesori predati qua e là per il mondo.
I fondali dell'Oceano Atlantico sono pieni di questi tesori e una spedizione

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose.
Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

è partita per recuperarli.
Aiuta un palombaro a raccogliere gli oggetti e a riportarli in superficie. Le prime spedizioni saranno relativamente semplici ma, continuando nel gioco, la situazione si farà sempre più difficile ed entusiasmante: alcune meduse tenteranno di assalirti mentre un vorace pescecane troncerà il cavo con l'ossigeno.
Attento ai granchi che infestano il fondo marino e a quel maledetto gruppo di phirana che ti starà alle costole per tutto il tempo.
Tasti:
A = alto
Z = basso
M = sinistra
SYMBOL SHIFT = destra
SPACE = sparo



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!

BIORITMI (48K)
di M. Bolognino

Siamo nell'era dei bioritmi! Tutti pretendiamo di sapere in anticipo quali sono le nostre condizioni fisiche e psichiche in un determinato momento, magari per affrontare o meno una prova importante. C'è chi ci crede e chi no. Per chi ci crede, e vuol appagare la sua curiosità, ecco un bel programma che visualizza il bioritmo completo: fisico, psichico ed emotivo di un mese qualsiasi dell'anno. Per la sua stesura si è tenuto conto della teoria dei bioritmi che associa i tre cicli vitali alla data di nascita di ognuno. Vengono richiesti quindi la tua data di nascita ed il mese che ti interessa. Nel caso i dati forniti siano illogici, il computer tornerà a chiederteli finché saranno plausibili. Non è possibile calcolare, per esempio, un bioritmo antecedente la data di nascita. Puoi, se hai una stampante, stampare il tutto.

Il programma "Furto al computer" (apparso su Load'n'Run di Maggio scorso) è stato erroneamente attribuito. Il programma è stato realizzato da Fabrizia Sivori, alla quale vanno le ns. scuse per il refuso.

BLACK HOLE (16K)

Questa volta sei un muratore che deve disinfestare un palazzo dai mostri che lo abitano. Per eliminarli devi scavare un buco nel pavimento ed aspettare che i mostri vi cadano dentro. Quando ciò avviene, assesta una micidiale martellata in testa al malcapitato che, così, non potrà più nuocere.
Per aumentare il tuo punteggio, corri al piano di sotto ogni volta che colpisci un mostro: la bottiglia contiene altri punti. Se non riesci ad eliminare tutte le infernali creature nel tempo stabilito, raggiungi la bottiglia con la pozione magica che ti permette di riprendere fiato e di continuare il gioco.
Tasti:
O = sinistra
P = destra
Q = alto
A = basso
D = buco
F = martellata

THE DAY BEFORE (48K)
di R. Guietti

È la guerra! L'armata gialla e l'armata rossa si contendono il mondo. Chi vincerà? Il gioco ha fasi diverse e la prima cosa da fare è quella di stabilire il numero dei giocatori.
Con un solo giocatore: scegli il livello (da 0, facile, a 3, superdifficile), quindi esamina la cartina geografica sulla quale è illustrata la divisione dei territori (ZX gialli e giocatori rossi). L'appartenenza di un territorio è contrassegnata da un carro armato: su carta gialla per il giocatore con le armate gialle; su carta rossa per il giocatore con le armate rosse. Si passa quindi alla distribuzione delle armate: attenzione a non inserirne più del numero indicato se non vuoi ripetere l'operazione. Una volta inserite le armate apparirà, a fianco di ognuna di esse, un numero che indicherà la quantità di armate presenti sul territorio. Ora passiamo al gioco vero e proprio. Per vincere devi distruggere tutte le armate gialle. Ogni attacco andrà fatto con territori confinanti (ricorda che il territorio n. 16 fa parte dell'Europa!).
Tutti gli attacchi dovranno essere sferrati con non più di 3 armate, avendo l'accortezza di lasciare almeno un'armata sul territorio dal quale parte l'attacco. La tattica è quella di conquistare almeno un territorio per ogni turno di gioco, cercando di possedere continenti interi per avere più rinforzi. Quando decidi di non sferrare più attacchi, puoi passare il turno di gioco premendo "P". Ora dovrai distribuire i rinforzi sui territori che possiedi, prima che ZX cominci a sferrare il suo attacco. I combattimenti saranno più efficaci se saranno eseguiti con 3 armate. Attenzione: se non vuoi più attaccare e non ti trovi al menù (dove chiedi "premi P per passare") ma sei al punto in cui ti viene chiesto "da quale territorio vuoi attaccare?", devi inserire lo 0 per tornare al menù.
Per 2 giocatori: valgono più o meno le stesse regole, ma non c'è più il livello di gioco né un obiettivo da seguire per vincere. Negli attacchi, il giocatore che si difende dovrà farlo con più armate possibile (massimo 3, ed è necessario lasciarne almeno una nel proprio territorio a difesa dello stesso). Bisognerà tener conto del fatto che in un attacco a parità di armate, chi si difende è avvantaggiato. All'inizio del gioco con 2 giocatori, lo sfidante con le armate rosse avrà a disposizione più armate dell'altro. Lo svantaggio può essere compensato facendo giocare per primo l'altro giocatore. Nella fase "Controllo armate mercenarie" si sceglierà un percorso

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:
1) **VOLUME. Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.**
2) **TONO. Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.**
3) **CANALI. La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.**
4) **AZIMUT. Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il segnale più pulito possibile.**

UNA SETTIMANA GRATIS A LONDRA!

L'Inghilterra, patria del software, ti aspetta! Puoi essere tu il fortunato vincitore del viaggio gratis (nel periodo che vuoi) a Londra che Load'n'Run regala a chi invierà il programma assolutamente più al dente per il nostro Spectrum (ad insindacabile giudizio della redazione). Naturalmente bisogna darsi da fare: niente aria fritta (data base e bioritmi...), ma qualcosa di davvero mai visto, con grafica super, magari anche suono! Quindi dacci sotto, produci qualcosa di assolutamente originale che ci lasci a bocca aperta. E ricorda di seguire le regole: 1 programma su 1 cassetta, ben registrato su ambo i lati della stessa e, su foglio a parte, titolo del programma, K (16 o 48), istruzioni per l'uso. Spedisci a Load'n'Run, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Il più bravo volerà a Londra ed il suo programma apparirà firmato su Load'n'Run.

di difesa; se si incapperà in qualche mina si perderà un territorio. Il controllo della vincita sarà effettuato alla fine di ogni turno di gioco.

TOOLKIT (48K)

di G.P. Gentili

Dopo aver caricato il programma, avviene un NEW automatico (non spaventarti!) anche se i codici del programma rimangono ancora in memoria sopra le RAMTOP.
Il Toolkit ha le seguenti opzioni:
PROTEZIONE PROGRAMMI - Si attiva con RANDOMIZE USR 60.000. Serve a mascherare i propri programmi Basic alternando tutti i numeri in esso contenuti. Es. PRINT 10 diverrà PRINT 08 (o un altro numero) ma dato il RUN verrà stampato sempre 10.
CONVERSIONE ESADECIMALE-DECIMALE - Si attiva con RANDOMIZE USR 61200.
Converte cifre dall'esadecimale al sistema decimale. Per uscire premere Q.
CONVERSIONE DECIMALE-ESADECIMALE - Si attiva con RANDOMIZE USR 61000.
Come per la precedente da decimale a esadecimale.
CONTRAZIONE PROGRAMMI - Si attiva con RANDOMIZE USR 61400.
Accorcia i programmi Basic mettendo più istruzioni su una sola riga.
CANCELLA LINEE - Per cancellare delle linee dalla X alla Y eseguire:
POKE 23728,X-256xINT(X/256)
POKE 23729,INT(X/256)
RANDOMIZE Y
RANDOMIZE USR 63806

FILL - Serve a colorare l'interno di una figura irregolare. Per utilizzare la routine eseguire (X e Y solo le coordinate):
POKE 64346,X
POKE 64347,Y
RANDOMIZE USR 64350

LA CENTRALE NUCLEARE (48K)

La simpatica Syra sta svolgendo una manifestazione di protesta nelle vicinanze di una centrale nucleare. Ma viene presto a sapere che il Presidente Ronaldo la vuol far saltare in aria, accompagnato dalla sua scorta di poliziotti, militari, politici e feroci donne conservatrici.
Tu cerca di impedire che Ronaldo raggiunga il nocciolo radioattivo e prema il bottone per l'autodistruzione (il nucleo è situato all'ottavo piano della centrale).
Parti con tre vite e puoi guadagnarne una ogni volta che prendi un oggetto rappresentante il cibo. Non potrai mai avere più di tre vite.
Se prenderai la mappa potrai, premendo il tasto "M", vedere le stanze del piano in cui sei, la tua posizione e quella di Ronaldo. Ma potrai farlo solo se sei in una stanza da sola. Ricorda, l'unica arma che possiedi è il tuo fascino.
Tasti (opzione tastiera):
Z = Destra
CAPS = Sinistra
X = Su
C = Giù
V = Spara
Oppure i tasti cursore + V per sparare.

in tutte le edicole

la più bella rivista di hardware e software

80 pagine di elettronica e computer

PANICO ALLO STADIO (48K)

di R. Foches

Eccoti agente della Digos alle prese con il solito terrorista solitario che, nascosto da qualche parte nello stadio gremito di tifosi, minaccia di sparare sulla folla che assiste alla partita. Trovarlo non sarà cosa semplice perché, ad ostacolarti senza volerlo, saranno i fanatici tifosi, le forze dell'ordine ed altri pericoli imprevisti. Per giocare, inserisci all'INPUT il comando. I verbi vanno coniugati alla prima persona singolare (es: COMPRO). Per le direzioni usa EST, OVEST, NORD e SUD oppure le sole iniziali. Per scendere valgono sia GIÙ che G. Buona caccia.

LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

GRATIS
UNA SPLENDIDA MAGLIETTA
a chi si abbona per 6 o per 12 numeri, a prezzo scontato!

PIÙ IN REGALO

SUPERLOAD

una cassetta speciale con tre favolosi programmi: per disegnare, per suonare, per parlare con il tuo Spectrum

ABBONARSI CONVIENE

- dodici numeri con dodici fantastiche cassette, solo L. 90.000. Sei numeri, sei cassette L. 50.000
- risparmi molti soldi e ricevi Load'n'Run direttamente a casa prima che esca in edicola
- hai diritto a ricevere in regalo la maglietta indossata dalla ragazza nella foto e la cassetta SuperLoad con tre eccezionali programmi
- potrai godere della consulenza gratuita della redazione per informazioni tecniche, novità di mercato, recensione di tuoi programmi

È PROPRIO UN'OCCASIONE DA NON PERDERE!

per abbonarsi basta inviare (puoi richiederlo in qualunque ufficio postale) un vaglia postale ordinario compilato come qui a fianco indicato (L. 50.000 per 6 numeri).

Riceverai subito la maglietta e la cassetta SuperLoad e naturalmente mese per mese il tuo sempre più ricco Load'n'Run.

DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ SUBIRE PRESTO UN AUMENTO. PERCHÉ ATTENDERE?! CIAO DA TUTTI NOI DELLA REDAZIONE

LOAD'N'RUN BANK

LIRE 1.000.000

Hai programmi originali (ma proprio fatti da te) di giochi o di utilità? Mandaceli in visione per una possibile pubblicazione: ogni programma pubblicato ti verrà pagato almeno 200.000 lire ma, se sei bravo, puoi arrivare a guadagnare addirittura 1.000.000 di lire! Registra un solo programma per ogni cassetta e indirizza a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.

Naturalmente il tuo nome apparirà stampato sulla rivista come valido collaboratore. Attento: non desideriamo solo giochi tipo arcade (quelli con le astronavi per intenderci...) ma anche utility, adventure, giochi da tavolo e con le carte, interessanti routines in linguaggio macchina, programmi enigmistici... Se hai davvero talento nel campo dell'informatica, perché non collabori con noi? I grandi programmatori non esistono soltanto in Inghilterra o negli States!
Se decidi di inviare un programma (indirizza sempre a Load'n'Run, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano) segui queste regole:
1) salva il programma su entrambi i lati di una stessa cassetta;
2) usa una cassetta per ogni programma;
3) scrivi il tuo nome, quello del programma ed i K sulla cassetta;
4) accludi un foglio dattiloscritto dove spiegherai a cosa serve il programma, qual è il suo scopo, quali sono i tasti da usare.
Rispondiamo a tutti ! Coraggio, fatevi vivi!!!

SPIA (16K)

Questa volta sei un agente speciale che deve compiere un'azione pericolosa. Calati sulla moto che preferisci: ma attento, ogni moto realizza un punteggio a seconda del colore!
Per manovrare il paracadute usa i tasti: 1 per scendere verso sinistra; 2 per andare verso destra.
Nella seconda parte del gioco sei in sella alla tua moto e devi correre su una strada minata seguendo il percorso segnato. Segui i segnali con le frecce; in caso contrario perderai punti preziosi per il punteggio finale.
Buona fortuna!
Tasti:
1 = sinistra
2 = destra
9 = veloce
0 = piano

UN DELITTO (48K)

di A. De Vivo

In casa di un facoltoso industriale è stato commesso un delitto. Giorgio, Simone, Vanessa, Maria... sono i personaggi di questo giallo appassionante. Tu sei, naturalmente, un ispettore di polizia e mandi sul posto il tuo migliore agente che comanderai tramite ricetrasmittente diramando l'ordine, a tutti gli occupanti della villa, di ritirarsi nelle loro stanze. Gli ordini dovranno essere dati con il verbo alla seconda persona singolare (es: ESAMINA). Ricorda di disegnare la mappa di tutta la casa; esamina con attenzione; informati su tutto! Prima di arrestare un sospetto devi riuscire a trovare l'arma del delitto, il movente e... il passaggio segreto di prammatica.

IL GIOCOLIERE (48K)

Ecco un gioco che può davvero vantare non solo una grafica eccezionale, ma un sonoro favoloso. Appena caricato il programma, lascia scorrere sul video le istruzioni e guarda poi il demo del gioco. Sei, in pratica, un giocoliere cinese che deve muoversi abilmente sul palco del teatro di Load'n'Run. Dovrai prendere i piatti e deporli, uno per uno, su di un'asta in equilibrio. I piatti sono, in totale, 10; quando riuscirai a piazzarli tutti, passerai ad un livello più impegnativo.
Tasti:
Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
da B a SPACE = prendi il piatto dal piano d'appoggio.
Poni il piatto sull'asta. Fai oscillare l'asta. Cambia il colore del piatto (ogni azione dipende dalla posizione del giocoliere).
CAPS SHIFT = riparte il gioco oppure ferma la dimostrazione.
D = musica off
E = musica on

SPLIT-SPLAT (16K)

Aiuta l'imbianchino di LOAD'N'RUN a ridipingere la sua stanza, ma stai attento a non finire tra le zampacce dei terribili ragni. Questi mostri possono percorrere la stanza solo dove l'hai pitturata.
Ogni volta che finisci la tinta, oppure hai colorato tutto il locale, torna all'entrata per rifornirti di vernice.
Tasti:
Q = su
Z = giù
I = sinistra
P = destra
Attenzione: NON premere BREAK (CAPS SHIFT + SPACE) pena il blocco del programma!

LA FORMICA (48K)

Due labirinti, due sfide diverse. Il primo è infestato da quattro personaggi molto strani che devi evitare di toccare ed anche di uccidere. Devi raggiungere le quattro caselle con la scritta "ZX" e poi fuggire nella casella lampeggiante. La scala azzurra a destra indica la tua riserva di energia. Se riesci ad intrappolare un tuo nemico in una sola casella, l'energia tornerà al massimo.
Nel secondo labirinto (Saga dei fantasmi), devi attenerti alle regole precedenti. Al posto degli "ZX" troverai delle caselle blu che dovrai eliminare ripulendo tutto lo schermo. L'unica arma a tua disposizione è la tua forza: sposta i blocchi colorati per intrappolare i cattivi.
Tasti in caso tu scelga l'opzione tastiera:
Z = sinistra
X = destra
O = su
K = giù
0 = spinta

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUOR@TERRA.COM